

MODEL BERMAIN PERAN DAN JIGSAW MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL MEMPERHATIKAN POLA ASUH¹⁾

Oleh

Nikki Tri Sakung²⁾, Pargito³⁾, Eddy Purnomo⁴⁾

The purpose of this study was to determine: the difference between the student's social skills model of role playing and jigsaw model with parenting attention. The research method was experiment research. Analysis of the data was using a two way analysis of variance and t-test of two independent samples. Conclusions of this study were: (1) there was a difference between student learning social skills using role playing models and of using jigsaw model with parenting attention, (2) the social skills students in which democratic patterns was better than permissive parenting.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: perbedaan keterampilan sosial siswa yang menggunakan model bermain peran dan model jigsaw dengan memperhatikan pola asuh orang tua siswa. Metode penelitian adalah penelitian eksperimen. Analisis data menggunakan analisis varians dua jalan dan t-test dua sampel independen. Kesimpulan penelitian: (1) terdapat perbedaan keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model bermain peran dengan model jigsaw dengan memperhatikan pola asuh orang tua (2) keterampilan siswa yang pola asuhnya demokratis lebih baik dibandingkan dengan pola asuh orang tuanya permisif.

Kata kunci: bermain peran, keterampilan sosial, tipe jigsaw, pola asuh orang tua

¹⁾ Tesis Pasca Sarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, tahun 2015.

²⁾ Nikki Tri Sakung. Mahasiswa Pasca Sarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Email: nikkitrisakung@gmail.com. Hp 085208615576.

³⁾ Pargito. Dosen Pasca Sarjana Program Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl. Sumantri Brojonegoro No 1, Gedung Meneng, Bandar Lampung 35145, Tel.(0721) 704624, Faks. (0721) 704624. Email: pergitodr@gmail.com

⁴⁾ Eddy Purnomo. Dosen Pasca Sarjana Program Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl. Sumantri Brojonegoro No 1, Gedung Meneng, Bandar Lampung 35145, Tel.(0721) 704624, Faks. (0721) 704624. Email: edipur_2000@yahoo.com

PENDAHULUAN

Berdasarkan penjelasan mengenai Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan bertujuan membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang: (a) beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berkepribadian luhur, (b) berilmu, cakap, kritis, kreatif dan inovatif, (c) sehat, mandiri dan percaya diri, dan (d) toleran, peka sosial, demokratis dan bertanggung jawab. Sehingga dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa aspek afektif berperan penting dalam membentuk watak dan karakter siswa salah satunya adalah keterampilan sosial. Kondisi pembelajaran IPS di SMP 3 Metro, sebagian besar guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang menitik beratkan guru sebagai pusat informasi (*teacher centre*) sehingga pembelajaran cenderung membosankan dan monoton. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti kepada guru dan beberapa siswa kelas VII dimana beberapa siswa menyatakan bahwa 80% penyampaian materi/metode yang dilakukan oleh guru belum bervariasi.

Hasil dari observasi untuk mengetahui keterampilan sosial siswa dengan menggunakan lembar pengamatan menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa masih rendah. Hal ini terlihat besarnya persentase indikator keterampilan sosial belum mencapai 50%. Mengatasi persoalan yang demikian, salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh guru adalah menggunakan model pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran dan *Jigsaw* dimana salah satu tujuan pembelajarannya adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial. Selain model pembelajaran, faktor eksternal yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial siswa adalah pola asuh orang tua. Teori sosial Bandura menunjukkan pentingnya proses identifikasi pada anak terhadap orang tuanya. Melalui identifikasi, seorang anak mulai menerima sifat-sifat pribadi dan tingkah laku tertentu sebagai sesuatu yang berguna agar bisa sesuai dan diterima oleh orang lain (Desmita, 2007: 60). Proses modeling atau imitasi pertamakali anak dapatkan dari orang tua, sehingga sangat penting sekali bagi orang tua untuk membekali anak perilaku atau contoh yang baik. Hal ini diharapkan agar anak dapat meniru perilaku yang baik pula.

Menurut teori psikososial Erikson mengatakan bahwa perkembangan anak sangat membutuhkan peran orang tua dalam pembentukan karakter atau kepribadian. Karakter atau kepribadian anak sangatlah penting dalam hubungannya dengan keterampilan sosial mereka sebagai bekal dalam kehidupannya di masyarakat. Berdasarkan pemaparan tersebut hendak dikaji lebih lanjut tentang “Model bermain perandan Model kooperatif tipe *Jigsaw* untuk Meningkatkan Keterampilan sosial dengan Memperhatikan Pola Asuh Orang Tua pada Matapelajaran IPS kelas VII SMP N 3 Metro”.

Menurut (Maryani, 2011:18) keterampilan sosial adalah keterampilan untuk berinteraksi, berkomunikasi dan berpartisipasi dalam kelompok. Keterampilan sosial perlu didasari oleh kecerdasan personal berupa kemampuan mengontrol diri, percaya diri, disiplin dan tanggung jawab. Keterampilan sosial dapat dikelompokkan atas empat bagian, yaitu.

- a. Keterampilan dasar berinteraksi: berusaha untuk saling mengenal, ada kontak mata, berbagi informasi atau material
- b. Keterampilan komunikasi: mendengar dan berbicara secara bergiliran, melembutkan suara (tidak membentak), menyakinkan orang untuk dapat mengemukakan pendapat, mendengarkan sampai orang tersebut menyelesaikan pembicaraannya
- c. Keterampilan membangun tim/kelompok: mengakomodasi pendapat orang, bekerjasama, saling menolong, saling memperhatikan
- d. Keterampilan menyelesaikan masalah: mengendalikan diri, empati, memikirkan orang lain, taat terhadap kesepakatan, mencari jalan keluar dengan berdiskusi, respek terhadap pendapat yang berbeda.

Keterampilan sosial menurut (Maryani, 2011:21) dapat dicapai melalui proses pembelajaran yaitu dengan penggunaan model pembelajaran diantaranya bermain peran dan *Jigsaw*.

(Sani, 2013:106) menuliskan langkah-langkah model pembelajaran bermain peran sebagai berikut.

Fase 1 :Hangatkan suasana, identifikasi atau berikan permasalahan, nyatakan permasalahan secara eksplisit,interpretasi cerita permasalahan, dan jelaskan tentang permainan peran

Fase 2 : Pilih peserta yang akan berpartisipasi, analisis peran yang akan dimainkan dan pilih pemain peran

Fase 3 : Atur suasana dan tempat permainan peran, atur jalannya cerita dan tindakan yang akan dilakukan lalu atur situasi permasalahan yang akan dimainkan

Fase 4 : Persiapkan Pengamat, tentukan apa yang akan diamati dan berikan tugas pengamatan

Fase 5 : Lakukan permainan, mulai bermain peran, lakukan permainan, berhenti sementara

Fase 6 : Diskusi dan evaluasi, telaah tindakan dalam permainan peran, diskusikan fokus utama, kembangkan tindakan peran selanjutnya

Fase 7 : Beraksi kembali, lakukan peran yang telah direvisi, berikan saran untuk tahap selanjutnya

Fase 8 : Diskusi dan evaluasi seperti pada fase 6

Fase 9 : Berbagi pengalaman dan melakukan generalisasi

(Sani, 2013: 136) mengatakan bahwa dalam model *Jigsaw* kelompok belajar dibagi dalam dua kategori, yakni kelompok ahli (*expert group*) dan kelompok asal (*home group*).

Menurut (Sani, 2013: 137) prosedur pembelajaran model *Jigsaw* adalah:

1. Siswa dikelompokkan kedalam tim-tim yang terdiri atas beberapa siswa
2. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda
3. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan
4. Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/ subbab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab
5. Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli, tiap anggota kembali kekelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh
6. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi
7. Guru memberikan evaluasi
8. Penutup

Selain model pembelajaran, pola asuh orang tua juga mempengaruhi keterampilan sosial siswa. Pola asuh orang tua dalam penelitian ini adalah pola asuh orang tua demokratis dan pola asuh orang tua permisif. Idris dan Jamal dalam (Winarti, 1992: 88), menyatakan bahwa ciri-ciri pola asuh demokrasi adalah.

1. Menentukan peraturan dan disiplin dengan memperhatikan dan mempertimbangkan alasan-alasan yang dapat di terima dan dipahami dan di mengerti oleh anak
2. Memberikan pengarahan tentang perbuatan baik yang harus di pertahankan oleh anak dan yang tidak baik agar di tinggalkan
3. Memberikan bimbingan dengan penuh perhatian
4. Dapat menciptakan keharmonisan dalam keluarga

5. Dapat menciptakan suasana komunikatif antara orang tua dan sesama keluarga.

Dampaknya terhadap perilaku anak, yaitu anak bersikap bersahabat, memiliki rasa percaya diri, mampu mengendalikan diri (*self control*), bersikap sopan, mau bekerjasama, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mempunyai tujuan/arah hidup yang jelas dan berorientasi kepada prestasi.

Menurut (Idris dan Jamal, 1992: 88-89), yang termasuk pola asuh permisif adalah sebagai berikut:

1. Membiarkan anak bertindak sendiri tanpa memonitor dan membimbingnya
2. Mendidik anak acuh tak acuh, bersikap pasif dan masa bodoh
3. Mengutamakan kebutuhan material saja
4. Membiarkan saja apa yang dilakukan anak (terlalu memberikan kebebasan untuk mengatur diri sendiri tanpa ada peraturan-peraturan dan norma-norma yang digariskan orangtua)
5. Kurang sekali keakraban dan hubungan yang hangat dalam keluarga.

Dampaknya terhadap perilaku anak yaitu bersikap impulsif dan agresif, suka memberontak, kurang memiliki rasa percaya diri dan pengendalian diri, suka mendominasi, tidak jelas arah hidupnya dan prestasinya rendah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui.

1. Perbedaan keterampilan sosial siswa antara pembelajaran yang menggunakan model bermain peran dengan model kooperatif tipe *Jigsaw*.
2. Keterampilan sosial siswa yang pola asuh orang tuanya demokratis lebih baik dibandingkan dengan pola asuh orang tuanya permisif.
3. Interaksi antara model pembelajaran dengan pola asuh orang tua terhadap keterampilan sosial siswa.
4. Keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model Bermain Peran lebih baik dari model kooperatif tipe *Jigsaw* pada pola asuh orang tua demokratis.
5. Keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model Bermain Peran lebih baik dari model kooperatif tipe *Jigsaw* pada pola asuh orang tua permisif.
6. Keterampilan sosial siswa pada pola asuh orang tua demokratis lebih baik dari pola asuh orang tua permisif pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model Bermain Peran.

Keterampilan sosial siswa pada pola asuh orang tua demokratis lebih baik dari pola asuh orang tua permisif pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan komparatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian ini bersifat eksperimental semu (*quasi experimental design*). Sampel dalam penelitian ini sebanyak dua kelas yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C sebagai kelas kontrol. Uji persyaratan analisis data menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Sedangkan teknik analisis data menggunakan *t-test* dua sampel independen dan analisis varian dua jalan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada Perbedaan Antara Keterampilan Sosial Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Bermain Perandengan Model Kooperatif Tipe *Jigsaw*.

Uji hipotesis yang pertama dengan menggunakan rumus analisis varian dua jalan diperoleh $f_{hitung} > f_{tabel}$ atau $34,378 > 2,113$, dan nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang menyatakan ada perbedaan antara keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model bermain peran dengan model *Jigsaw*. Adanya perbedaan keterampilan sosial siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol disebabkan pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran bermain peran dilakukan dengan cara bermain peran, sehingga terjadi suatu penghayatan oleh siswa sehingga pemahaman konsep semakin jelas. Sedangkan model pembelajaran *Jigsaw*, lebih menekankan pada kerjasama dalam menyelesaikan suatu masalah dengan cara diskusi dalam kelompok.

Hasil penelitian sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Ekawati, Lasmawan dan Dante, 2003:12) dengan judul Implementasi Metode Bermain Peran Berbasis Lingkungan Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak TK Kumara Bhuana II. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan sosial anak. Dari presentasi kondisi awal dari 30 anak, 23% meningkat menjadi 100% di akhir siklus II, dan tidak ada yang memiliki kemampuan sosial dengan kemampuan kurang. Hal ini sesuai dengan pendapat (Taniredja dkk, 2012: 41-42) yang mengemukakan kelebihan dari model bermain peran yaitu (1) menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi (2) menggalakan

guru untuk mengembangkan kreativitas simulasi (3) memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya (4) memvisualisasi hal-hal yang abstrak (5) tidak membutuhkan keterampilan komunikasi yang pelik (6) memungkinkan terjadinya interaksi antar siswa (7) menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban, kurang cakap dan kurang motivasi (8) melatih berfikir kritis karena siswa terlibat dalam analisa proses, kemajuan simulasi.

1. Keterampilan Sosial Siswa yang Pola Asuh Orang Tuanya Demokratis Lebih Baik dibandingkan Pola Asuh Orang Tuanya Permisif.

Uji hipotesis yang kedua dengan menggunakan rumusanalisis varian dua jalan diperoleh $f_{hitung} > f_{tabel}$ atau $188.162 > 2,113$, dan nilai sig. $0,001 < 0,05$ maka H_a diterima yang menyatakan keterampilan siswa yang pola asuhnya demokratis lebih baik dibandingkan dengan pola asuh orang tuanya permisif. Dampak pola asuh demokratis terhadap perilaku anak adalah bersikap bersahabat, memiliki rasa percaya diri, mampu mengendalikan diri, bersikap sopan, mau bekerjasama, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mempunyai tujuan/arrah hidup yang jelas, dan berorientasi kepada prestasi. Sedangkan dampak pola asuh permisif terhadap perilaku anak antara lain, bersikap impulsive dan agresif, suka memberontak, kurang memiliki rasa percaya diri dan pengendalian diri, suka mendominasi, tidak jelas arah hidupnya dan prestasinya rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial siswa yang pola asuh orang tuanya demokratis lebih baik dibandingkan dengan pola asuh orang tuanya permisif.

Hasil penelitian sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Maryati, (Asrori dan Donatianus, 2012:01) dengan judul Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Sosila anak Remaja Di Desa Arang Limbung Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. Hasil penelitian menunjukan bahwa melalui pola asuh yang demokratis ini membuat anak dapat mengembangkan potensi dirinya, mampu mengendalikan diri, mampu menerima kritik dan tidak mudah frustasi. Hasil tersebut sejalan dengan teori psikososial (Erikson, 1994) dalam (Desmita, 2007:213) yang menyatakan bahwa perkembangan anak sangat membutuhkan peran orang tua dalam pembentukan karakter atau kepribadian. Karakter atau kepribadian anak terbentuk dengan pola asuh yang diterapkan oleh orang tua

mereka. Karakter atau kepribadian anak sangatlah penting dalam hubungannya dengan keterampilan sosial mereka sebagai bekal dalam kehidupannya di masyarakat.

Ada Interaksi Antara Model Pembelajaran dan Pola Asuh Orang Tua terhadap Keterampilan Sosial Siswa

Uji hipotesis yang ketiga dengan menggunakan rumus analisis varian dua jalan diperoleh $f_{hitung} > f_{tabel}$ atau $72.010 > 2,113$, dan nilai sig. $0,001 < 0,05$ maka H_a diterima yang menyatakan terdapat interaksi antara pembelajaran yang menggunakan model bermain peran dan model *Jigsaw* terhadap pola asuh orang tua demokratis dan permisif. Hasil penelitian rata-rata hasil keterampilan sosial siswa menunjukkan bahwa interaksi model pembelajaran bermain peran (kelas eksperimen) dengan pola asuh orang tua yang demokratis menunjukkan persentase sebesar 55% dengan kelas interval nya antara 70-73, skor total tertinggi 75 dan skor total terendah 66 dengan kategori sedang. Sedangkan interaksi model pembelajaran bermain peran dengan pola asuh orang tua permisif menunjukkan persentase sebesar 45,5% dengan kelas interval 63-67, skor total tertinggi 72 dan skor terendah 58 dengan kategori sedang. Hasil penelitian rata-rata hasil keterampilan sosial siswa menunjukkan bahwa interaksi pembelajaran model *Jigsaw* dengan pola asuh orang tua yang demokratis menunjukkan persentase sebesar 70% dengan kelas interval nya antara 57-63, skor total tertinggi 70 dan skor total terendah 50 dengan kategori sedang. Sedangkan interaksi pembelajaran model *Jigsaw* dengan pola asuh orang tua permisif menunjukkan persentase sebesar 58,3% dengan kelas interval 55-59, skor total tertinggi 60 dan skor terendah 50 dengan kategori sedang.

Hasil penelitian sesuai dengan pendapat (Shapiro, 2004:37) yang menyatakan bahwa Salah satu cara untuk membangun keterampilan sosial disekolah, adalah dengan membentuk kelompok didalam kelas. Pembentukan kelompok didalam kelas bertujuan agar siswa dapat belajar berbagai keterampilan didalamnya seperti keterampilan memberi dan menerima yang dapat membantu mereka diterima didalam sebuah kelompok. Hal ini diharapkan dapat menjadi bekal mereka agar dapat diterima dilingkungan sekitar dan masyarakat.

Keterampilan Sosial Siswa yang Pembelajarannya menggunakan model bermain peran lebih baik dari model kooperatif *Jigsaw* pada Pola Asuh Orang Tua Demokratis

Uji hipotesis yang keempat dengan menggunakan rumus t-test dua sampel independen diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,764 > 1,994$, dan nilai sig. $0,005 < 0,05$ maka H_a diterima yang menyatakan keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model bermain peran lebih baik daripada model *Jigsaw* pada pola asuh demokratis. Dampak perilaku anak dengan menerapkan pola asuh demokratis antara lain, bersikap bersahabat, memiliki rasa percaya diri, mampu mengendalikan diri (*self control*), bersikap sopan, mau bekerjasama, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mempunyai tujuan/arrah hidup yang jelas, dan berorientasi kepada prestasi. Model bermain peran melatih siswa dalam mengembangkan rasa tanggung jawab, kerjasama, memecahkan masalah, mengeluarkan pendapat, dan berkomunikasi dengan cara yang menyenangkan, membantu siswa dalam penghayatan sehingga pemahaman konsep semakin jelas.

Keterampilan Sosial Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model bermain peran Lebih Baik dari Model kooperatif tipe *Jigsaw* pada Pola Asuh Orang Tua Permisif

Uji hipotesis yang kelima dengan menggunakan rumus t-test dua sampel independen diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,353 > 1,994$, dan nilai sig. $0,005 < 0,05$ maka H_a diterima yang menyatakan keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model bermain peran lebih baik daripada model *Jigsaw* pada pola asuh permisif. Dampak pola asuh permisif terhadap perilaku anak di antaranya: bersikap *impulsive* dan agresif, suka memberontak, kurang memiliki rasa percaya diri dan pengendalian diri, suka mendominasi, tidak jelas arah hidupnya dan prestasinya rendah. Salah satu kelebihan dari model pembelajaran bermain peran adalah menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban, kurang cakap dan kurang motivasi. Siswa yang kurang percaya diri termotivasi untuk memainkan suatu peran.

Hasil temuan penelitian ini seperti yang diungkapkan oleh (Hurlock, 1992: 14) yang menyatakan sumbangan permainan drama bagi penyesuaian sosial adalah (1)

permainan drama menunjukkan betapa menyenangkan hubungan sosial bagi anak dan mendorong mereka untuk terbuka dan berorientasi keluar, (2) anak belajar bekerjasama dengan memainkan peran yang sesuai dengan pola peran yang dimainkan anak lain serta mendorong anak untuk berbicara, (3) untuk memberikan usul mengenai dramatisasi atau dalam memainkan perannya. Jadi permainan ini bukan saja meningkatkan kosakata anak tetapi juga menimbulkan rasa percaya diri atas kemampuannya berkomunikasi dengan teman sebayanya.

Keterampilan Sosial Siswa pada Pola Asuh Orang Tua Demokratis Lebih Baik dari Pola Asuh Permisif pada Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Bermain Peran.

Uji hipotesis yang keenam dengan menggunakan rumus t-test dua sampel independen diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $10,267 > 1,994$, dan nilai sig. $0,005 < 0,05$ maka H_a diterima yang menyatakan keterampilan sosial siswa pada pola asuh orang tua demokratis lebih baik daripada pola asuh orang tua permisif pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model bermain peran. Model bermain peran pada pola asuh demokratis akan memudahkan siswa dalam mengembangkan rasa tanggung jawab, kerjasama, memecahkan masalah, mengeluarkan pendapat, dan berkomunikasi dengan cara yang menyenangkan, membantu siswa dalam penghayatan sehingga pemahaman konsep semakin jelas. Sedangkan bagi pola asuh orang tua permisif, metode ini membantu siswa yang lamban, kurang cakap dan kurang motivasi. Siswa yang kurang percaya diri termotivasi untuk untuk memainkan suatu peran.

Hasil penelitian sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Winarti, 2011:73) dengan judul Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Pembentukan Akhlak Anak Usia 7-12 Tahun di Ketapang Tangerang. Berdasarkan hasil penelitian dan hasil uji-t (parsial) menunjukkan bahwa pola asuh orang tua berpengaruh positif terhadap pembentukan akhlak. Akhlak berbanding lurus dengan pembentukan karakter dan sikap. Siswa yang mempunyai akhlak yang baik, maka sikap dan karakternya pun baik. Karakter dan sikap berkaitan dengan keterampilan sosial. Karakter dan sikap yang melekat pada individu merupakan modal dasar dalam menentukan keterampilan sosialnya. Dengan karakter dan

sikap yang baik, maka sangat mungkin siswa tersebut memiliki keterampilan sosial yang baik pula.

Keterampilan Sosial Siswa pada Pola Asuh Orang Tua Demokratis Lebih Baik dari Pola Asuh Orang Tua Permisif Pada Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model kooperatif Tipe *Jigsaw*

Uji hipotesis ketujuh dengan menggunakan rumus t-test dua sampel independen diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $9,245 > 1,994$, dan nilai sig. $0,005 < 0,05$ maka H_a diterima yang menyatakan keterampilan sosial siswa pada pola asuh orang tua demokratis lebih baik daripada pola asuh orang tua permisif pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Jigsaw*. Pada siswa yang pola asuh orang tuanya demokratis, akan dengan mudah beradaptasi dalam pembelajaran yang menggunakan model *Jigsaw*. Sehingga siswa akan mampu mengembangkan rasa tanggung jawab, kerjasama, memberikan pendapat, pemecahan masalah dan keterampilan berkomunikasi. Sedangkan untuk siswa yang pola asuh orang tuanya permisif, sejalan dengan poses pembelajaran siswa yang lemah dapat terbantu dalam menyelesaikan masalah, siswa diajarkan untuk bekerjasama dengan adanya pembagian tugas kelompok, menerapkan bimbingan sesama teman sehingga siswa diharapkan akan dapat memiliki rasa tanggung jawab, kerjasama, memberikan pendapat, pemecahan masalah dan keterampilan berkomunikasi.

Hasil penelitian sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Sugiarti & Pribadi, 2013) dengan judul penelitian Perbedaan Penerapan Model Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* dan *Jigsaw* terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Pada Siswa SMA. Universitas Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* lebih efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil perolehan data $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $10,22 < 8,78$ sehingga H_a diterima. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Wardhani, 2002:87) yang menguraikan beberapa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, yaitu (1) model *Jigsaw* lebih aktif dan saling memberikan pendapat (2) karena suasana belajar lebih kondusif, baru dan adanya penghargaan yang diberikan kelompok, maka masing-masing kelompok berkompetisi untuk mencapai prestasi yang baik (3) siswa lebih

memiliki kesempatan berinteraksi sosial dengan temannya (4) siswa lebih aktif dan kreatif, serta memiliki tanggungjawab secara individual.

SIMPULAN

Untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa, guru dapat menggunakan model pembelajaran yang telah dibandingkan dan teruji validitasnya. Pola asuh orang tua siswa yang demokratis akan membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan sosialnya. Hal ini dikarenakan karakter atau kepribadian anak terbentuk dengan pola asuh yang diterapkan oleh orang tua mereka. Untuk itu, anjuran peneliti adalah (1) guru dapat menerapkan model bermain peran dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa (2) orang tua diharapkan memperhatikan pola asuhnya

DAFTAR RUJUKAN

- Andrusyk, D & Andrusyk, S. 2003. Improving Student Social Skills Through The Use of Cooperative Learning Strategies. Chicago: Saint Xavier University. (Online). <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED481015.pdf>. Diakses 26 Maret 2015
- Anita Lie. 2007. Cooperative Learning. Jakarta: Grasindo.
- Desmita. 2007. Psikologi Perkembangan. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ekawati. 2003. Implementasi Metode Bermain Peran Berbasis Lingkungan Dalam Meningkatkan Sosial Anak TK Kumara Bhuna II. Tesis. Tidak Diterbitkan.
- Idris Zahara dan Jamal Lisma. 1992. Pengantar Pendidikan. Jakarta: Gramedia Widiasarana
- Maryani, Enok. 2011. Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial. Bandung: Alfabeta.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2013. Inovasi Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.

- Sugiarti. 2013. Perbedaan Penerapan Model Kooperatif Tipe Numbered Heads Together dan Jigsaw Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Pada Siswa SMA. Tesis. Tidak Diterbitkan.
- Sugiyono. 2010. Statistik untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Winarti. 2011. Pengaruh Pola Asuh Orangtua Terhadap Pembentukan Akhlak Anak Usia 7-12 Tahun di Tangerang. Tesis. Tidak Diterbitkan.
- Yusuf, Syamsu. 2006. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.